

OS JOGOS NO COMPUTADOR

42

"SPACE HARRIER 2"

Há alguns anos atrás quando surgiu "Space Harrier" a loucura foi total.

Nas máquinas ("arcades") o sucesso foi estrondoso, nunca se tinha visto um jogo com gráficos tão perfeitos e uma paleta de cores tão vasta.

Este jogo chegou mesmo a ocupar, por um tempo, o trono da melhor máquina.

Nos microcomputadores a história repetiu-se, não somente pelos gráficos, que no Spectrum ficaram monocromáticos devido às capacidades limitadas deste computador, mas pela velocidade.

Se por alguma razão "Space Harrier" marcou a história dos

jogos Spectrum, podem ter a certeza que foi pela velocidade vertiginosa a que tudo se deslocava no écran, desde o protagonista e inimigos ao cenário em constante movimento.

Mas os tempos eram outros, nessa altura quando a 'Elite' anunciava e publicava um jogo quase não era necessário vê-lo antes de comprar, com o selo da 'Elite' não havia que enganar. Qualidade não faltava.

Jogos por níveis, a serem carregados à parte, era coisa que não passava pela cabeça dos programadores.

Mas nem por isso deixavam de fazer jogos bons e bem melhores do que agora se faz. Exemplo



disso são os já referidos "Space Harrier", "Ghost'n'Goblins" e "Great Escape".

Passados uns anos eis que chega o "Space Harrier 2", uma sequela um bocado tardia, se tivermos em

conta o tempo que separa estes dois títulos.

Basicamente "Space Harrier 2" ficou muito similar ao seu antecessor, talvez um bocado inferior porque ganhou mais em 'conver-

SECÇÃO DO LEITOR

A secção do leitor é um dos mais importantes espaços desta rubrica, pois é onde o leitor pode expor as suas dúvidas, problemas e pedidos.

Nesta edição contamos com inúmeras cartas.

A primeira foi-nos enviada pela "Micro Beiras", autora de jogos que já foram aqui criticados.

Esta associação (que é composta pelo Pedro Costa, Luís Santos, Luís Oliveira, Mário Jorge e Hugo Costa) de jovens programadores pede aos leitores que possuem o "Gens3" e "Mons3" e se estiverem interessados em trocá-los por outros programas também de utilidade, podem entrar em contacto pelo telefone 035) 42668 ou pela seguinte morada: Pedro Miguel Nunes Costa, Santo Antão 3420 Tábua.

O Marco Sousa pretende ingressar num clube de computadores, mas não sabe como fazê-lo.

Ó Marco! Essa não tem desculpa. Não tem nada que saber. De vez em quando há clubes que expõem as moradas neste espaço, para adquirirem mais membros. Basta apontar uma morada e escrever.

Se consultares revistas anteriores decerto encontrarás muitos clubes com os respectivos endereços.

Desde que publicámos uns artigos sobre o "Graphic Adventure Creator" muitos leitores têm-nos escrito a pedir este utilitário. Primeiro quero esclarecer que não vendemos qualquer tipo de programas, utilitário ou jogo. Para adquirirmos os títulos pretendidos dirijam-se a uma loja especializada. Em relação aos jogos não terão qualquer problema, mas os utilitários já escasseiam nas prateleiras das lojas.

Porém, para aliviar esta triste situação, volto a anunciar a venda do compacto "Faça o seu próprio jogo" que é composto pelo "G.A.C.", "Professional Adventure Writer", "3D Game Maker", "Art Studio", "Wham the Music Box", "The Quill", "Omni Copy 2".

Qualquer informação sobre estes títulos ou preços deve ser remetido para o Jorge, eis a sua morada:

Rua Alexandre Herculano, nº 2 - 3º Direito, Cova da Piedade, 2800 Almada.

Por hoje concluimos este espaço com alguns leitores que desejam trocar jogos por correspondência:

Pedro Martins, Rua de S. Pedro nº 18 - 1º, 8500 Portimão

David Bernardo, Av. do Brasil nº 149 - 5º Esq., 1700 Lisboa (tel. 803056). Atenção, o avid quer trocar jogos para o IBM PC e AT e compatíveis.

"POKES E DICAS"

Aqui estamos nós para mais uma "sessão" de 'pokes' e dicas.

Desta vez o computador predominante é o ZX Spectrum, mas pode ser que na próxima semana tenhamos mais material para os outros computadores. Os 'pokes', que expomos a seguir, foram enviados pelos seguintes leitores:

António Martins, Sandro Coelho, Bruno Mirrens, Pedro Martins, José Gonçalves, Rui Silva e Rui Miguel (Werewolf).

E agora, os 'pokes' e dicas:

"Fury" - Poke 44782,0

"Artura" - Poke 32138,182

"Renegade 3" - Premir 'q' e 't' para passar de nível

"Sanxion" - Poke 35028,0

"Buggy Boy" - Poke 37966,24

"Viagem ao Centro da Terra"

- Códigos: 2ª Parte -

Evamariasefue

3ª Parte - Smith

"R-Type" - Poke 38241,22:

Poke 37362,201: Poke 38242,154

"Titanic" - Código da 2ª Parte - Susie

"Operation Wolf" - Poke 40710,0

"Hard Drivin" - Premir "AZERT"

"Ballbreaker 2" - Poke

35874,0: Poke 39883,0

"Barbarian 2" - Poke 40159,0: Poke 38508,0

"Dragon Ninja" - Poke

38918,0: Poke 38684,1

"Shinobi" - Definir as teclas como "Grutus"

"H.A.T.E." - Poke 53246,14

"Ninja Commando" - Poke

29076,255

"A.T.F." - Poke 32815,255

"Saboteur" - Poke 61382,127

"Renegade 3" - Poke 38459,0

(Versão 48K)

"Renegade 3" - Poke 38459,0:

Poke 39085,0 (Versão 128K)



sa' e exibição e perdeu em qualidade e velocidade.

O objectivo permaneceu o mesmo: a terra da fantasia está em perigo e à beira da destruição.

Só nós a poderemos salvar, para isso aniquilamos e expulsamos os 'aliens' que invadiram a terra.

Empunhamos uma potente arma laser e seguimos sempre em frente disparando sobre tudo o que se depare no nosso percurso.

As novidades desta nova sequência são os gráficos de exibição.

Antes de começar o jogo passamos pelo écran uma série de imagens, somente para encher a vista aos jogadores, resulta sempre.

Alguns dos gráficos foram aperfeiçoados para proporcionar um melhor espectáculo visual.

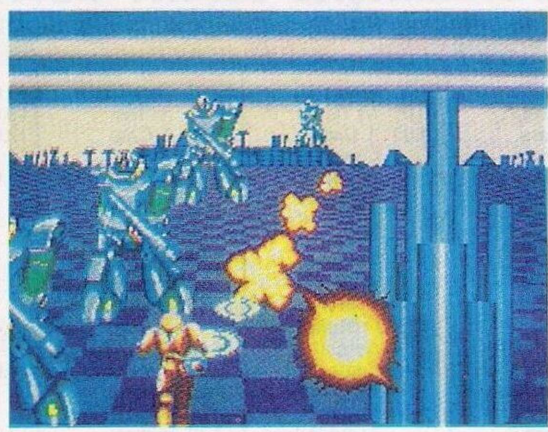
As desvantagens não são muitas mas sempre se notam. A mais importante de todas é a velocidade

de que, neste jogo, diminuiu substancialmente.

O jogo é composto por doze níveis que são carregados um por um à parte.

Em casos destes quem costuma sair prejudicado é o comprador: quando os blocos são dois ou três, tudo bem; mas quando ultrapassa os quatro, o caso muda de figura. A gravação fica defeituosa e o resultado é pouco agradável. Basta um nível estar estragado para nos impossibilitar de findar o jogo.

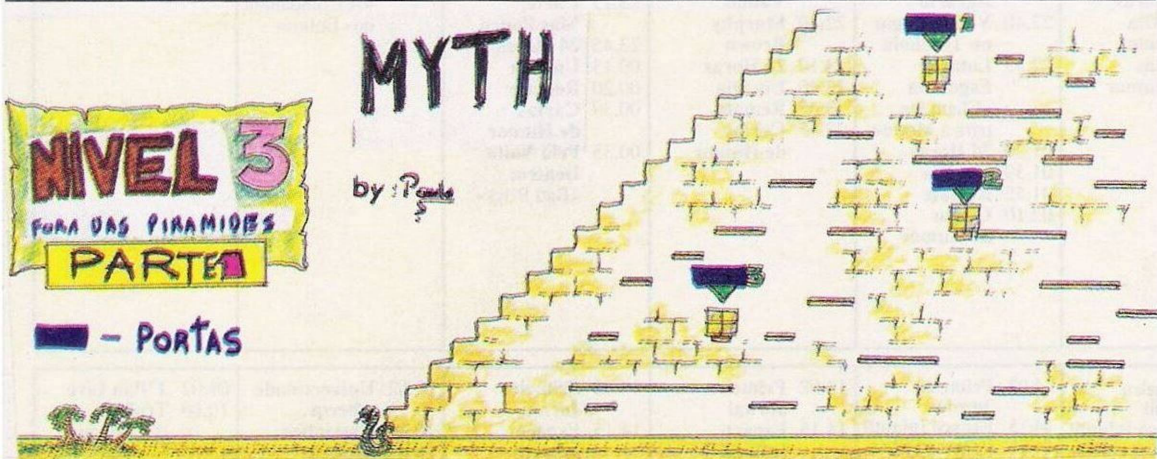
Quem jogou e gostou do antigo "Space Harrier" decerto que vai encontrar nesta sequência uma extensão ao divertimento, com um



bocado de velocidade a menos.

Mas por via das dúvidas é preferível ver primeiro antes de comprar.

Nome: "Space Harrier 2"
 Género: Acção
 Gráficos: 75%
 Dificuldade: 60%
 Som: 60%
 Apreciação Global: Ver antes de comprar



- "Rock'n'Roller" - Carregar em "HELP" para obter vidas infinitas
- "Arkanoid 2" - Poke 37484,0; Poke 37485,1; Poke 37920,0; Poke 37921,0; Poke 37922,0
- "Cibernoid 2" - Definir as teclas como "ORGY"
- "Bomb Jack" - Poke 49984,0; Poke 52327,201; Poke 52127,201
- "Fox Fights Back" - Poke 48071,0
- "Fernandez Must Die" - Premir "W.A.S.P."
- "Thunderbirds" - Códigos: Missão 1 - não é necessário; Missão 2 - Recover; Missão 3 - Aloysius; Missão 4 - Anderson
- "Tusker" - Poke 38627,0
- "Spherical" - Poke 43920,0
- "Satan" - Código da 2ª Parte: 01020304
- "Mith" - Poke 32468,0 (1º nível); Poke 32441,0 (3º nível); Poke 32526,0 (4º nível); Poke

- 32409,0 (2º nível); Poke 32349,0 (5º nível)
- "Double Dragon 2" - Poke 29014,0
- "Ghostbusters 2" - Poke 48238,0; Poke 53963,0; Poke 55877,0
- "Chase HQ" - Poke 31138,0
- "Capitan Trueno" - Código da 2ª Parte: 270653
- "Movie" - Poke 64788,195
- "Tiger Road" - Poke 58167,255
- "Stormlord" - Escrever "BRINGSONTHEGIRLS"
- "Astro Marine Corps" - Na tabela da pontuação escrever "Creep"

Retomamos aqui o resto da solução da primeira parte da aventura "Jack the Ripper" que foi deixada em aberto na passada semana:

West, exam cancas, exam small paintings, read plaques, look behind "the exaltations of Lucifer",

exam fireplace, exam dolls carefully, take french doll and exam it, shake french doll, behead french doll, look in french doll, unlock desk, exam desk, take red book and read it, turn dial left to 34, turn dial right to 98, turn dial left to 90, turn dial left to 13, turn dial right to 57, exam cavity, take black book and read it, jump in front of lady.

É assim acasbámos a 1ª parte desta emocionante e aterradora aventura. Voltamos a repetir a palavra chave que dá acesso à segunda parte: "HERMIONE".

Por esta semana é tudo. No próximo domingo regressamos com mais jogos, "pokes" e "dicas". Até lá tenham uma boa semana e continuem sempre a escrever-nos para:

"Correio da Manhã"
 "Os Jogos no Computador"
 Rua Mouzinho da Silveira, 27
 1200 Lisboa

PRÓXIMAS...

Pode parecer impossível mas o "CD Rom" já é uma realidade no ZX Spectrum, ou quase.

Não é tão rápido como os originais CD Rom mas, ao invés dos tradicionais cinco minutos de espera, para um jogo carregar, agora quem possuir um "CD Games Pack" da CodeMasters, limita-se a aguentar uns trinta segundos.

Neste conjunto vem um cabo especial que permite ligar o leitor CD (qualquer um) ao computador e o bendito disco CD.

A desvantagem deste conjunto é a qualidade dos jogos, que são todos de autoria da "CodeMasters" e como todos sabem, esta marca não tem nada que se aproveite.

No meio de quinze jogos sómente dois ou três é que são bons. Toda esta última verdade da tecnologia pode ser adquirida pela módica quantia de cinco mil escudos (valor aproximado). Decerto que não encontraremos o conjunto à venda em Portugal mas pode ser que alguma casa comercial venha a importar o "CD Games Pack".

"Budokan" é o nome do último jogo de lutas para o Amiga. O realismo neste jogo é impressionante, quem frequentar o Karaté ou qualquer arte marcial retratada no jogo, vai encontrar golpes e posições idênticas.

"Budokan" está dividido em duas partes (e disquetes), a primeira são os treinos e aperfeiçoamento das técnicas, a segunda é o campeonato. Não percam este jogo.

Lembran-se daquela criatura simpática que conduzia um minisubmarino e que protagonizava o "Nebulous"?

Ao que parece a "Hewson" está a programar uma continuação do megasucesso que foi o "Nebulous".

O objectivo continua a ser o mesmo, alcançar o topo das torres, só que desta vez podemos recorrer à ajuda de escadas, armas e outros utensílios.

Se este jogo estiver ao mesmo nível do seu antecessor, tudo indica que está para sair outro sucesso.

Será que o negócio dos jogos de computador dá lucros???

E os números? São grandes ou pequenos?

Não percam na próxima semana o artigo sobre os lucros que este chorudo negócio oferece.